<https://journsfere2019.sciencesconf.org/myspace/index>

## Let’s STEAM : un projet Erasmus+ pour l’apprentissage techno-créatif de l’informatique

Romero, Nedjar-Ballester, Heiser, Rafalska, Vieville, Lefevre

L’apprentissage de l’informatique a connu un essor au cours des dernières années dans les pays de l’OCDE, cependant, la formation des enseignant.e.s reste un enjeu. En France, l’apprentissage de la programmation a été introduit dans les programmes scolaires dès 2016, mais la formation initiale et continue des enseignant.e.s n’a pas été développée dans l’ensemble du territoire avec les mêmes approches ni les mêmes ressources. Dans le contexte des cours TICE de l’INSPÉ de Nice, l’équipe enseignante s’est mobilisée pour intégrer l’apprentissage de la programmation sous une approche techno-créative [(De Smet, Heiser, Banus, Fouace, & Romero, 2017; Romero et al., 2017)](https://www.zotero.org/google-docs/?PYK3g5).

Face aux défis du développement de la formation initiale et continue des enseignant.e.s au niveau scolaire 1D et 2D, le projet Erasmus+ *Let’s STEAM* porté par Sébastien Nedjar de l’IUT d’Aix-Marseille, a permis de réunir des collègues en France (Aix-Marseille Université, Université Côte d’Azur), mais aussi des universités en Espagne, en Italie et en Grèce. Dans le cadre de *Let’s STEAM* il sera question d’analyser les différents usages et ressources pour l’usage d’objets connectés en éducation pour l’apprentissage de l’informatique en éducation formelle. La contribution du Laboratoire d’Innovation et Numérique pour l’Education (LINE) vise à apporter une expertise sur l’approche techno-créative dans l’élaboration des ressources éducatives (*T2.1: Training contents*) et des critères d’évaluation pour les ressources éducatives et la plateforme (*T1.4.2: Evaluation grids*) en base aux travaux que nous développons sur l’évaluation de la pensée informatique. Suite à l’usage des grilles d’évaluation et leur analyse, nous procéderons à des recommandations visant l’amélioration des activités techno-créatives dès la perspective des ressources (*T2.3: Assessment*) et la perspective des enseignant.e.s (*T3.3: User validation*) et des apprenant.e.s (*T4.3: Analysis of the activities*). Le développement de cette démarche méthodologique d’évaluation et d’amélioration itérative fera l’objet de publications au cours du projet Let’s STEAM (*T5.1: Scientific outcomes*).

Le projet *Let’s STEAM* s’inscrit dans un paysage marqué par la réforme des formations au sein des INSPÉ, ce qui permet d’envisager un arrimage formation-recherche orienté autour des activités techno-créatives développées au sein de ce projet. Ce dernier pourra alors bénéficier aux enseignant.e.s en formation initiale et continue que nous formons à l’INSPÉ de Nice et aux activités de recherche et de médiation scientifique du laboratoire LINE à l’Université Côte d’Azur.

Références

[De Smet, C., Heiser, L., Banus, O., Fouace, S., & Romero, M. (2017, novembre). *Forme Scolaire et Créativité*. Présenté à Educatec Educatice. Educatec Educatice.](https://www.zotero.org/google-docs/?Ci5Xi1)

[Romero, M., Brunel, M., Santini, J., Quilio, S., De Smet, C., & Douek, N. (2017). De l’innovation éducative aux usages créatifs des TIC: présentation du Laboratoire d’Innovation et Numérique pour l’Éducation (LINE). *Actes du colloque CIRTA 2017*, *1*. Consulté à l’adresse https://goo.gl/By91sV](https://www.zotero.org/google-docs/?Ci5Xi1)